



AUTOMA PRO

SCYTHE

INVADERS FROM AFAR

AUTOR: DAVID STUDLEY

ZVLÁŠTNÍ PORADCE: LINES J. HUTTER & MORTEN MONRAD PEDERSEN

KOMPONENTY

4 Automa karty k úpravě původního balíčku Automa karet.
2 Náповědní karty (s úpravou pravidel pro Albion a Togawa)

PŘÍPRAVA

Před vlastní přípravou hry nahraďte Automa karty 5, 8, 18 a 19 z původního balíčku čtyřmi novými Automa kartami z tohoto rozšíření. Odstraněné karty odložte do krabice – pro hru s tímto rozšířením nebudou potřeba.

Hraje-li Automa za Albion, položte na desku její frakce 4 žetony vlajek. Hraje-li Automa za Togawu, zamíchejte žetony pastí a položte je lícem dolů na desku frakce Togawa. Nyní můžete pokračovat přípravou podle základních pravidel Automa hry.

PRŮBĚH HRY

Všechna základní pravidla pro Automa hru zůstávají v platnosti, kromě výjimek, které jsou vyjmenovány v těchto rozšiřujících pravidlech.

Pasti nebo vlajky, které Automa umístí na herní plán, nemají žádný vliv na pohyb jednotek Automy, kromě postavy frakce Togawa, která vstoupí na území s deaktivovanou pastí. Jestliže hrajete vy za Togawu, pak vámi umístěné pasti ovlivňují pohyb jednotek Automy.

Automa obdrží na konci hry dodatečné body za své položené vlajky nebo pasti. Hrát proti některé z těchto dvou nových frakcí je tedy pro vás ještě větší výzva. Jestliže chcete zvítězit, musíte během hry pečlivě vážit každý svůj krok.

OMEZENÍ POHYBU PRO ALBION A TOGAWA

Pokud se ukazatel na tabulce obtížnosti nachází na polích se symbolem , základní pravidla zakazují Automě vstupovat na jezera nebo překračovat řeky. Pokud Automa hraje za frakci Togawa nebo Albion, platí další omezení: *Dokud je ukazatel na symbolu , Automa nesmí vstoupit na území s tunelem.*



AUTOMA HRAJÍCÍ ZA FRAKCI ALBION

UMÍSTOVÁNÍ VLAJEK: Umístěním vlajek získává Automa výhodu frakce Albion. Způsob dodatečného bodování území za umístění vlajky je popsán v základních pravidlech tohoto rozšíření. Vlajka se umísťuje po vyhodnocení akce Setkání/Továrna . Je-li na desce frakce k dispozici volný žeton vlajky, umístěte ho po skončení akce na území s postavou Automy.

AUTOMA HRAJÍCÍ PROTI FRAKCI ALBION

Jestliže proti Automě hrajete za frakci Albion, Automa nemá ve svých pravidlech vzhledem k této frakci žádná omezení nebo změnu pravidel.

AUTOMA HRAJÍCÍ ZA FRAKCI TOGAWA

POKLÁDÁNÍ PASTÍ: Umístěním pastí získává Automa výhodu frakce Togawa. Způsob dodatečného bodování území za položené pasti je popsán v základních pravidlech tohoto rozšíření. Past se umísťuje po vyhodnocení akce Setkání/Továrna . Vyberte náhodně některý volný žeton pasti a po skončení akce jej položte lícem dolů jako připravenou past na území s postavou Automy. Nesmíte se podívat, která past byla vybrána. Bude odhalena až po vstupu vaší jednotky na území s pastí podle základních pravidel tohoto rozšíření.

REAKTIVACE PASTÍ: Jestliže během akce Automy Setkání/Továrna není nalezeno žádné platné cílové území pro provedení této standardní akce a na herním plánu se nachází deaktivovaná (odhalená) past, přesuňte postavu na toto území a past aktivujte.

Pro tento pohyb platí všechna standardní pravidla s *výjimkou* pravidla o nutnosti sousedící jednotky Automy. Pro reaktivaci pasti v rámci akce Setkání/Továrna se postava Automy může přemístit na území, které nesousedí s žádnou jednotkou Automy.

Jestliže je na hracím plánu několik území s deaktivovanou pastí, zvolte území, které je nejbližší k nepřátelské jednotce. V případě stejné vzdálenosti, použijte pravidlo směru čtení.

AUTOMA HRAJÍCÍ PROTI FRAKCI TOGAWA

Automa spouští pasti a dostává penalizace stejně jako v běžné hře více hráčů s *výjimkou pasti, která snižuje popularitu*. Past snížení popularity se spouští běžným způsobem, ale nenásleduje penalizace snížení popularity.

Aby Automa mohla padnout do pasti, území s nastraženou pastí je přidáno jako druhé kritérium pro vyhodnocení cílového území *pro všechny pohyby Automy* (před kritérium podle směru čtení):

V PŘÍPADĚ SHODY 1: Území nejbližší továrně.

V PŘÍPADĚ SHODY 2: Území s připravenou pastí.

V PŘÍPADĚ SHODY 3: Podle směru čtení.

